RELÓGIO LETRONIX

O 5º selo para a sua cartela

PASSATEMPOS • HQ • TESTE

Abril

RECREIO

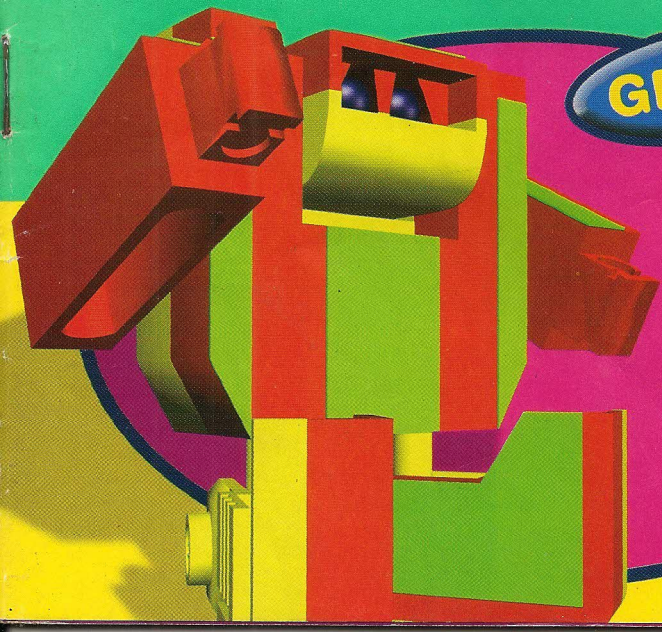
R$ 4,50
Ano 2
Nº 83
11/10/2001

12788/1
ISSN 1517-7467
83
9 771517 746002

OOOOOBA!

Brincadeiras para você se divertir no DIA DAS CRIANÇAS

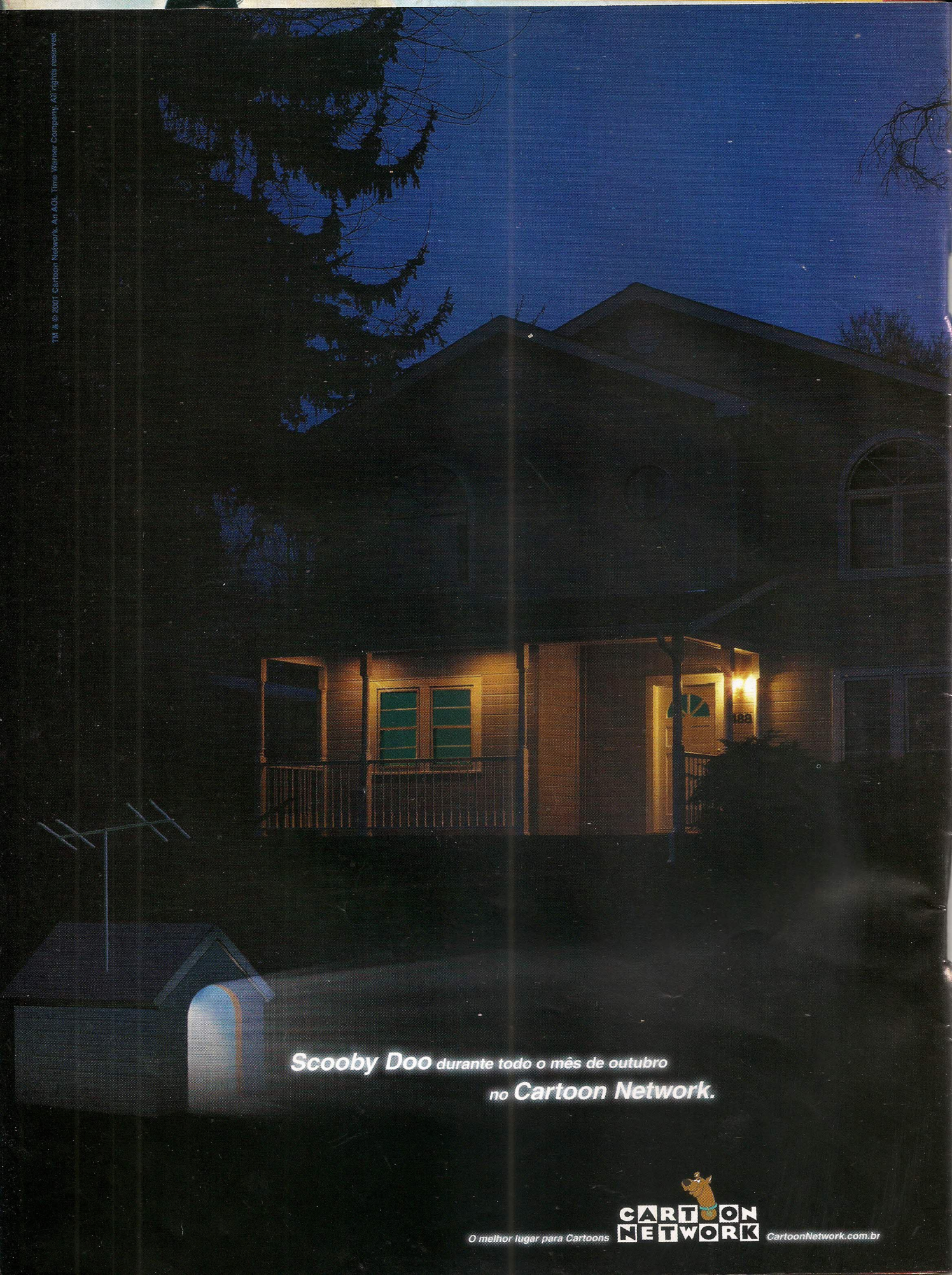
www.RECREIOONLINE.com.br



GRÁTIS

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi, 2 cartas do jogo LETRONIX e mais
4 fichas
da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

PRESENTE PARA VOCÊ!
Ganhe um jogo legal e desafie toda a turma


TM & © 2001 Cartoon Network. An AOL Time Warner Company. All rights reserved.
188
Scooby Doo durante todo o mês de outubro
no Cartoon Network.
O melhor lugar para Cartoons
CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.com.br

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você é muito sério?**
Responda às perguntas e descubra.

10 FIQUE LIGADO **Brinquedos e brincadeiras**
Dicas para se divertir no Dia das Crianças.

16 PASSATEMPO **Labirinto**

18 NO SITE **RECREIO na rede**

20 BICHOS **De quem é esse pé?**
Descubra os donos de cada pata.

23 PASSATEMPO **Olho vivo**

26 PASSATEMPO **Cadê?**

28 PARA BRINCAR **Fábrica de diversão**
Faça brinquedos diferentes.

32 ESTA SEMANA **Dia dos Professores**
Uma história e um presente especial.

34 PASSATEMPO **Fique de olho**

36 **QUADRINHOS**

43 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**
Brinque com os Anjinhos.

47 LETRONIX **Desafio**
Encontre as palavras corretas.

48 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

50 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: JEAN GALVÃO (ILUSTRAÇÃO); SAM HART (LETRONIX)

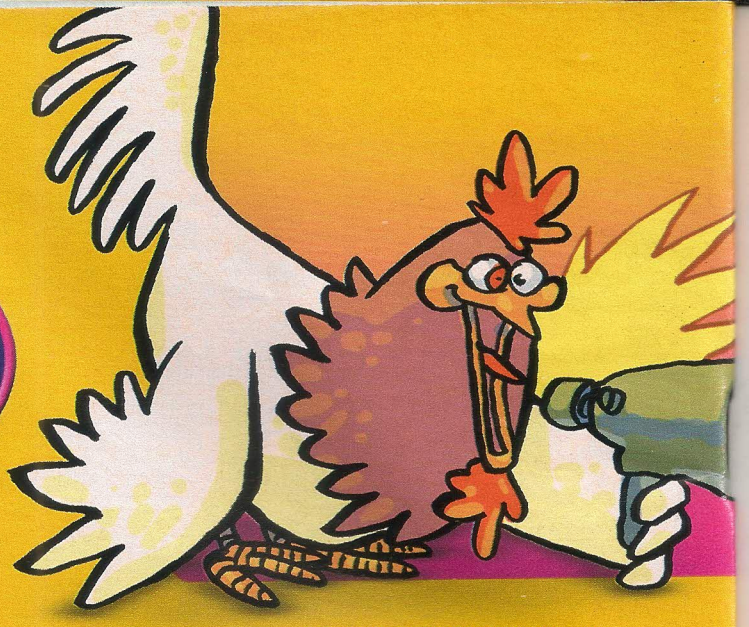
ILUSTRAÇÃO RUGRATS COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



Consultoria: RENATO GREGORIN (zoólogo do Museu de Zoologia da USP), SANDRA GUERREIRO (professora do Departamento de Botânica da Unicamp), KEIGO MINAMI (engenheiro agrônomo do Departamento de Produção Vegetal da USP), LUIS FÁBIO SILVEIRA (ornitólogo e pós-graduando do Departamento de Zoologia da USP).

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

EM QUANTO TEMPO SE FAZ UM DICIONÁRIO?

Aline Spinella
Guarulhos – SP

O dicionário de Oxford, o maior do mundo, demorou 48 anos para ser escrito. Ele tem 12 volumes e reúne mais de 400 mil palavras em inglês. Mais de um milhão de pessoas trabalharam para que ele ficasse pronto. O maior dicionário em português, o Houaiss, traz mais de 228 mil palavras. Ele levou dez anos para ficar pronto e contou com o trabalho de 140 pessoas. O primeiro dicionário foi publicado na China, no ano 150 a.C.

QUAL É O MENOR RIO DO MUNDO? ONDE ELE SE LOCALIZA?

Bruno Vieria dos Santos
Parnamirim – RN

O menor rio já registrado é o Roe, que tem cerca de 61 metros de comprimento e fica nos Estados Unidos. Para comparar, imagine que o maior rio do mundo, o Nilo, tem cerca de 6.650 quilômetros de extensão, ou seja, é cerca de 10 mil vezes maior que o Roe. O Rio Nilo fica no Egito.

POR QUE O GALO CANTA VÁRIAS VEZES NO DIA, E ATÉ MESMO DE MADRUGADA?

Lucas Maia Silveira e Mateus Parreiras Silveira
Por e-mail

O galo canta para marcar seu território, ou seja, para avisar aos outros galos que estejam por perto que é ele quem manda naquele lugar. Esse é um dos motivos que fazem várias aves cantarem. E como o período em que elas mais cantam é quando o dia está amanhecendo, temos a impressão de que os pássaros fazem isso para nos acordar.

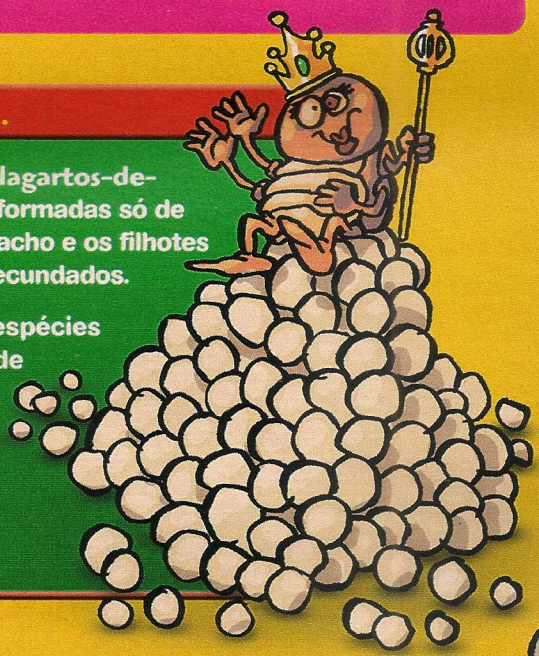
DO QUE SÃO FEITAS AS SEMENTES?

Aline Zambrini Santos, 7 anos
Por e-mail

As sementes são uma combinação da planta em miniatura e de tecidos que nutrem e protegem essa futura planta.
As sementes ficam dentro do fruto e a miniatura de planta que existe em seu interior é chamada de embrião. É ele quem vai dar origem a uma nova planta.

VOCÊ SABIA QUE...

- Algumas espécies de lagartos-de-rabo-de-chicote são formadas só de fêmeas? Não existe macho e os filhotes nascem de ovos não fecundados.
- A rainha de algumas espécies de cupim bota cerca de 3.000 ovos por dia, durante 20 anos? Assim, ela poderá ser mãe de mais de 22 milhões de cupins durante sua vida.



QUANTO TEMPO VIVE O LEÃO? QUAL SEU PESO E TAMANHO? QUANTO TEMPO DURA A GESTAÇÃO DA LEOA?

Giovana Moretti
São Paulo – SP

Os pesquisadores não sabem ao certo quanto tempo vive um leão em liberdade, mas pode chegar aos 30 anos em cativeiro. Um macho pesa entre 150 e 250 quilos e tem entre 1,7 metro e 2,5 metros de comprimento, com 1,2 metro de altura.
A leoa é menor, pesando entre 120 e 182 quilos e pode ter quase 1 metro de altura.
A gestação demora de 100 a 119 dias.

TESTE

Você sa

Descubra se você costuma levar tudo na brincadeira.

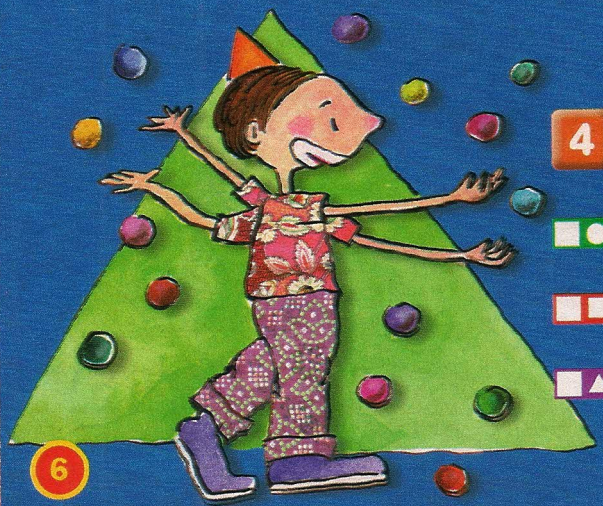
IONIT ZILBERMAN

1 Na hora do lanche você quer jogar futebol, mas a turma decide brincar de esconde-esconde. O que você faz?

- ●■ Brinca junto, afinal o que vale é a diversão.
- ■■ Fica emburrado e não brinca de nada.
- ▲■ Procura uma turma que esteja jogando futebol.

2 Se cai em uma pegadinha na frente dos colegas, você:

- ●■ Nem liga.
- ■■ Fica bravo e sai resmungando.
- ▲■ Não gosta muito, mas logo esquece.



3 Ao ver uma turma que não conhece brincando de um jogo diferente, como você reage?

- ●■ Vai até lá e pede para brincar junto.
- ■■ Apesar do jogo parecer divertido, você tem vergonha de perguntar como se brinca.
- ▲■ Fica observando para descobrir como funciona.

4 O que você acha mais legal de fazer?

- ●■ Brincar com os amigos.
- ■■ Assistir a filmes na TV e no cinema.
- ▲■ Depende do dia.

5 Se no Dia das Crianças a professora deixasse cada um levar um brinquedo, o que você faria?

- ●■ Levaria um jogo para brincar com a turma.
- ■■ Pegaria um carrinho ou uma boneca.
- ▲■ Levaria mais de um brinquedo, por garantia.

6 Depois de perder três partidas de videogame para seu irmão, você:

- ●■ Continua jogando.
- ■■ Fica irritado e pede para trocar de controle: o seu deve estar com defeito.
- ▲■ Sugere outra brincadeira.

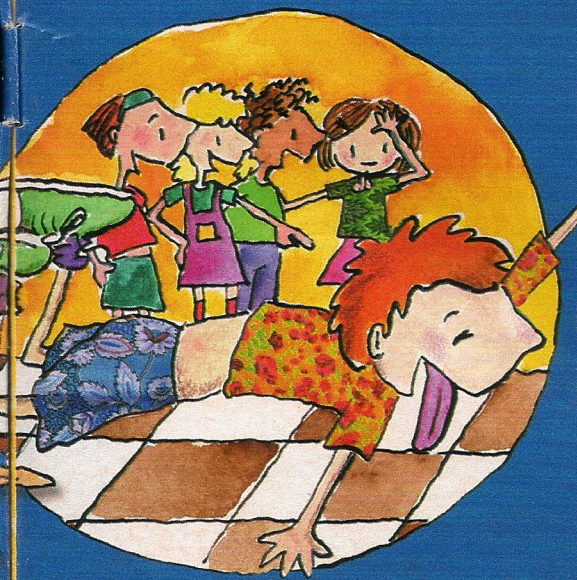
be brincar?

7 A bola do seu vizinho furou e ele pede a sua emprestada. Você:

- Empresta e pede para participar da brincadeira.
- Inventa uma desculpa para não emprestar, porque ele pode furar a sua também.
- Empresta, mas pede para ele tomar cuidado.

8 Você está contando uma piada e um amigo o interrompe e conta outra, que todo mundo acha engraçada. Como você reage?

- Ri junto com todos.
- Fica chateado.
- Tenta contar uma piada ainda mais legal.



9 Na hora de formar os times para um jogo de basquete, se você fica com a equipe mais fraca, o que faz?

- Não se importa. Vai ser legal se o grupo se unir e vencer o time favorito.
- Exige que os times sejam montados novamente.
- Não gosta muito, mas depois que começa a partida esquece.

10 Seus amigos fazem uma brincadeira bem no meio da aula. Como você reage?

- Acha divertido e dá muita risada.
- Fica bravo por atrapalharem a aula.
- Acha legal, mas fica com medo de o professor se zangar.

VEJA O RESULTADO

Se você marcou mais ●
Você adora uma boa brincadeira e está sempre pronto para uma piada. Por isso, nem se importa muito se riem de você: o importante é a diversão.

Se você marcou mais ■
Você é uma pessoa mais séria e acredita que as brincadeiras têm hora certa para acontecer. Só não precisa ficar tão preocupado com o que os outros pensam o tempo todo: assim vai se divertir mais!

Se você marcou mais ▲
Cada coisa tem a sua hora. Você curte muito as brincadeiras, mas nem sempre está de bom humor. Isso é legal, pois você sabe ser sério se for preciso, mas também tem muitos momentos em que é mais brincalhão.

COISAS BOAS

SEGUNDO

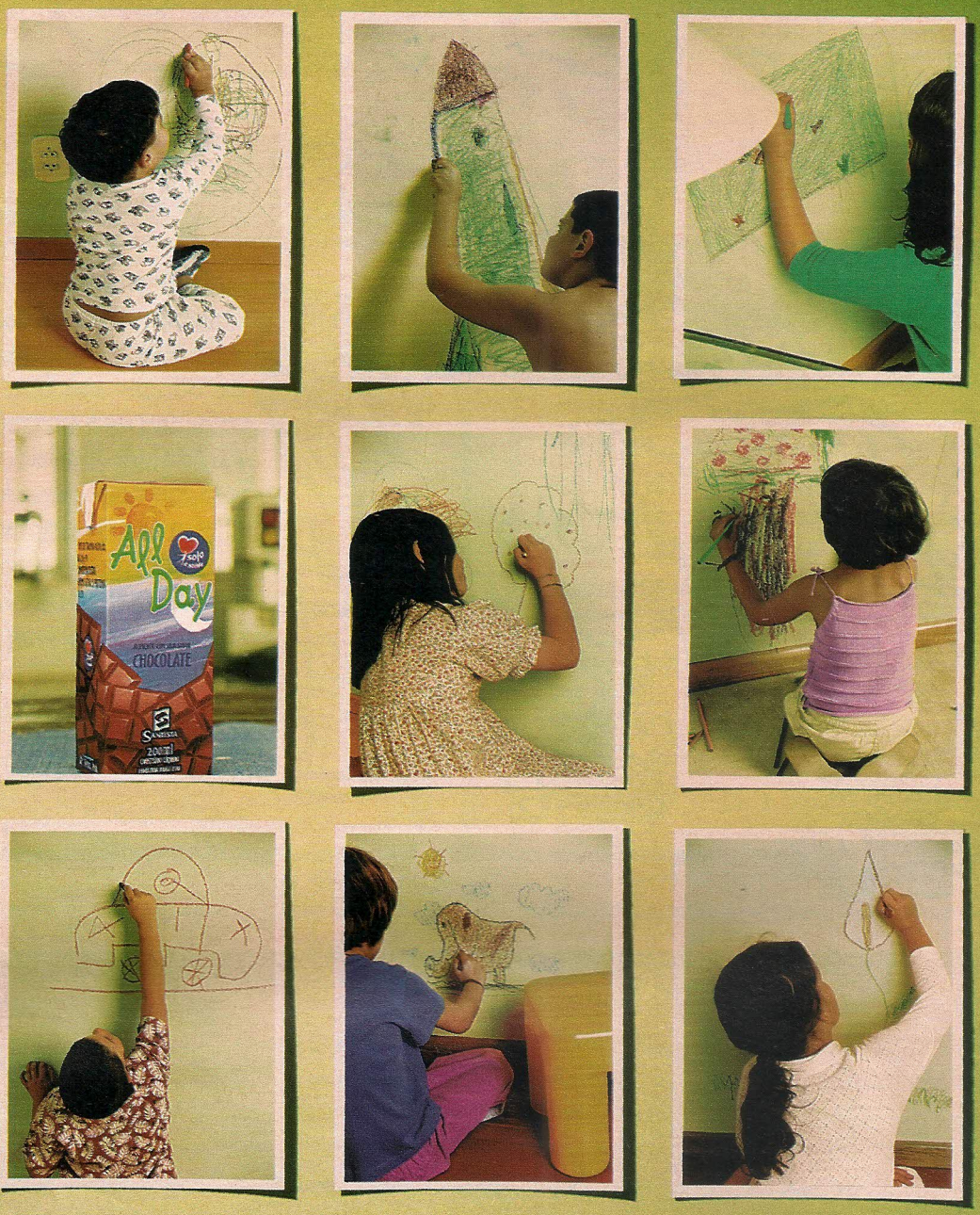
AS CRIANÇAS

SANTISTA

BUNGE ALIMENTOS

Extraindo da soja o que ela tem de melhor.

F/NAZCA S&S



NUNCA O SAUDÁVEL FOI TÃO GOSTOSO.

Chegou a linha de produtos à base de soja All Day.
Sucos, mix de sabores e achocolatados.

All Day soja e saúde

FIQUE LIGADO

UM DIA

No Dia das Crianças aproveite e convide a turma para se divertir com estas brincadeiras.

Parado aí!

Você vai precisar de:

- equipamento de som

Reúna a turma e coloque uma música para tocar. Todos têm de dançar até que a música pare e você grite: *ESTÁTUA*! Aí todo mundo tem de ficar parado. Observe um por um para conferir se ninguém se move. Vale contar piadas e fazer gracinhas para ver se eles saem da posição. Quem agüentar ficar mais tempo como estátua é o vencedor e o próximo a controlar a música.

ELES TÊM CADA HISTÓRIA...

Muitos brinquedos que a gente adora existem há um tempão. Saiba mais sobre eles.

BOLINHA PRECIOSA

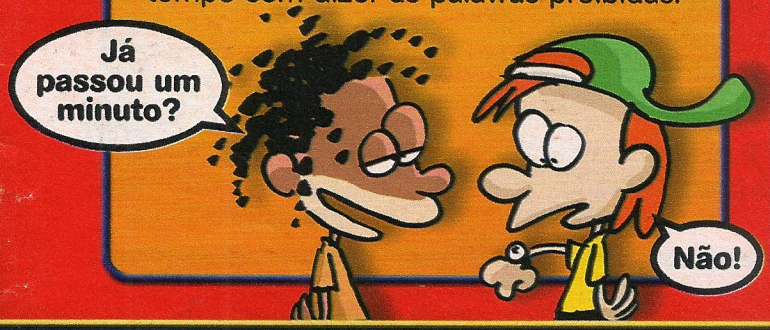
Na Grécia Antiga usavam-se castanhas e azeitonas para jogar bolinha de gude. Já a turma de Roma preferia nozes e avelãs. Mas as bolinhas mais antigas, encontradas no Egito, foram feitas 3 mil anos antes de Cristo e eram de pedras preciosas. Dizem que em Roma até César Augusto, um dos imperadores antigos, gostava de parar para assistir às partidas na rua. Foi esse povo que escolheu o nome gude para as pedras, que era o mesmo das pedrinhas redondas e lisas tiradas dos rios. Hoje em dia elas são feitas de vidro, mármore ou ágata.

SÓ SEU

Nem sim, nem não

Você consegue conversar durante um minuto sem dizer SIM e NÃO? Desafie um amigo. Você faz perguntas e ele tem de responder sem dizer essas palavras.

Para dificultar, pergunte, por exemplo, se ele é mentiroso, se ele já viajou para Marte, se ele usa fralda, se já brincou disso antes e assim por diante. Depois é a sua vez de responder às perguntas e descobrir quem agüenta ficar mais tempo sem dizer as palavras proibidas.



Jogo dos bichos

Reúna a turma e diga no ouvido de cada participante o nome de um bicho. Todos formam uma roda, entrelaçando os braços, e você conta uma história com os bichos como personagens. Quem ouvir o nome de seu bicho tem de tentar se sentar, mas os outros vão impedi-lo. Quem se sentar primeiro vence e é o próximo a comandar a brincadeira.

Para ficar engraçado, sem ninguém perceber, diga a todos o mesmo nome de bicho. Quando você contar a história todos vão se sentar juntos!

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

PARA MENINAS E MENINOS

Não é só você que se diverte inventando histórias com bonecas e bonecos. Brinquedos parecidos já existiam no Egito, na época dos faraós. As bonecas encontradas em escavações e desenhos eram de madeira, com cabelos de argila.

Na Grécia e em Roma elas eram chamadas de *nympha* ou *pupa*, que quer dizer moça pequena. Feitas com barro cozido, madeira ou marfim, moviam os braços e pernas e tinham cabelos humanos. Já os meninos se divertiam com seus soldados de cera e argila.

Muito tempo depois, na Idade Média, as meninas ricas tinham bonecas com vestidos que exibiam a moda da época. Esses brinquedos podiam ser até do tamanho de uma pessoa. Só bem mais tarde foram criadas bonecas de plástico.

Amarelinha

Você vai precisar de:
- giz e pedrinhas

Desenhe com giz no chão as casas, numerando de 1 a 10. No início do caminho faça meio círculo e escreva TERRA e no final outro com a palavra CÉU.

O primeiro jogador lança sua pedra para acertar a casa do número 1 e deve começar a pular até o CÉU. Não se pode pisar na risca, colocar o pé na casa onde está a pedra, nem os dois pés na mesma casa. No caminho de volta lembre-se de pegar a pedrinha.

Quem fizer tudo certo continua a jogar e deve atirar a pedra na casa do número 2 e assim por diante.

Se perder a vez, na próxima jogada continue de onde parou.

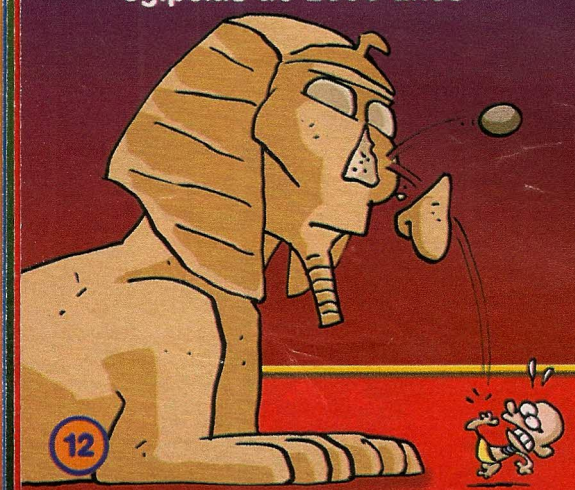
No final, quem acertar a pedrinha em todas as casas pode escrever seu nome em uma delas. Depois disso só esse participante poderá pisar nessa casa.

SHOW DE BOLA

Se viajasse ao passado, você poderia bater uma bola com crianças de diferentes lugares do mundo. Pinturas em tumbas egípcias de 2000 anos antes de Cristo já mostravam gente brincando com bola.

No Japão antigo elas eram feitas com fibras de bambu. Os chineses usavam crinas de animais, enquanto romanos e gregos usavam tiras de couro e penas de aves.

Hoje existem bolas de couro e plástico dos mais diferentes tipos e opções para cada modalidade de esporte.



QUER DAR UMA VOLTINHA?

Já imaginou andar numa bike de madeira, sem guidão nem pedal? O primeiro modelo, chamado de celerífero, era assim.

Depois elas evoluíram e surgiram modelos menores, feitos só para as crianças.

De leve

Você vai precisar de:

- bolinhas de gude

Escolha uma parede e marque no chão uma linha de onde você e seus amigos vão lançar as bolinhas. Todos devem ter a mesma quantidade de bolas.

Vence quem conseguir jogar mais bolinhas perto da parede sem que elas encostem nela. O segredo é controlar a força na hora do lançamento.

Alerta!

Você vai precisar de:

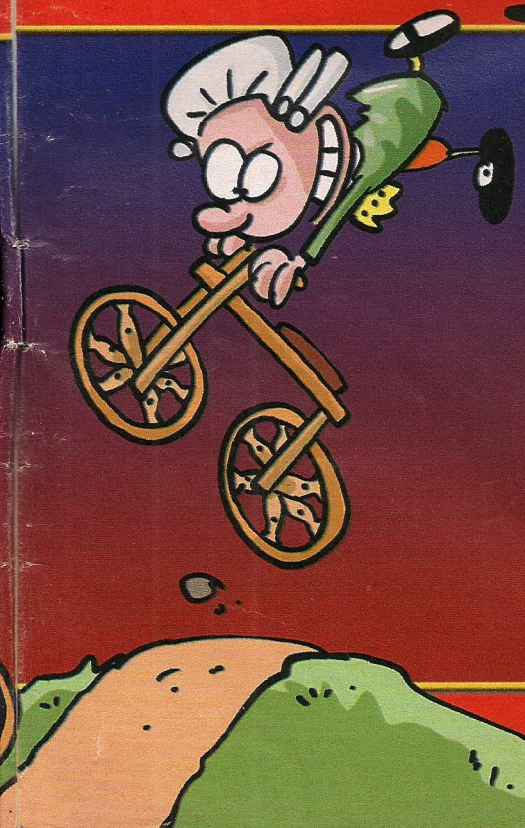
- uma bola

Faça um círculo com a turma. Cada um escolhe o nome de uma fruta ou de uma cor. Qualquer um dos participantes começa a brincadeira jogando a bola para cima e dizendo o nome de uma das frutas escolhidas ou de uma cor.

Quem ouvir o nome de sua fruta tem de correr e pegar a bola e os outros têm de fugir.

Ao pegar a bola, deve-se gritar *ALERTA* e aí ninguém mais se mexe. A pessoa com a bola nas mãos tem de parar e acertá-la em um amigo. Ele será o próximo a jogar a bola. Quem for acertado três vezes está fora da brincadeira.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO



APROVEITE O VENTO

A pipa surgiu na China, cerca de mil anos antes de Cristo, e era usada entre soldados, que soltavam uma colorida para avisar, por exemplo, se precisavam de ajuda. Depois o costume de soltar pipas se espalhou pelo mundo.

Até hoje em alguns países orientais, de acordo com sua forma e cor, as pipas representam felicidade, sorte ou vitória.

TATERKA©

Na compra de qualquer McOferta™ ou McLanche Feliz™ + R$ 3,90

Colecione

Ronald McDonald™ e sua Turma.

Leve todos pra brincar com você.

você leva o Ronald McDonald™ ou um de seus amigos da Turma.

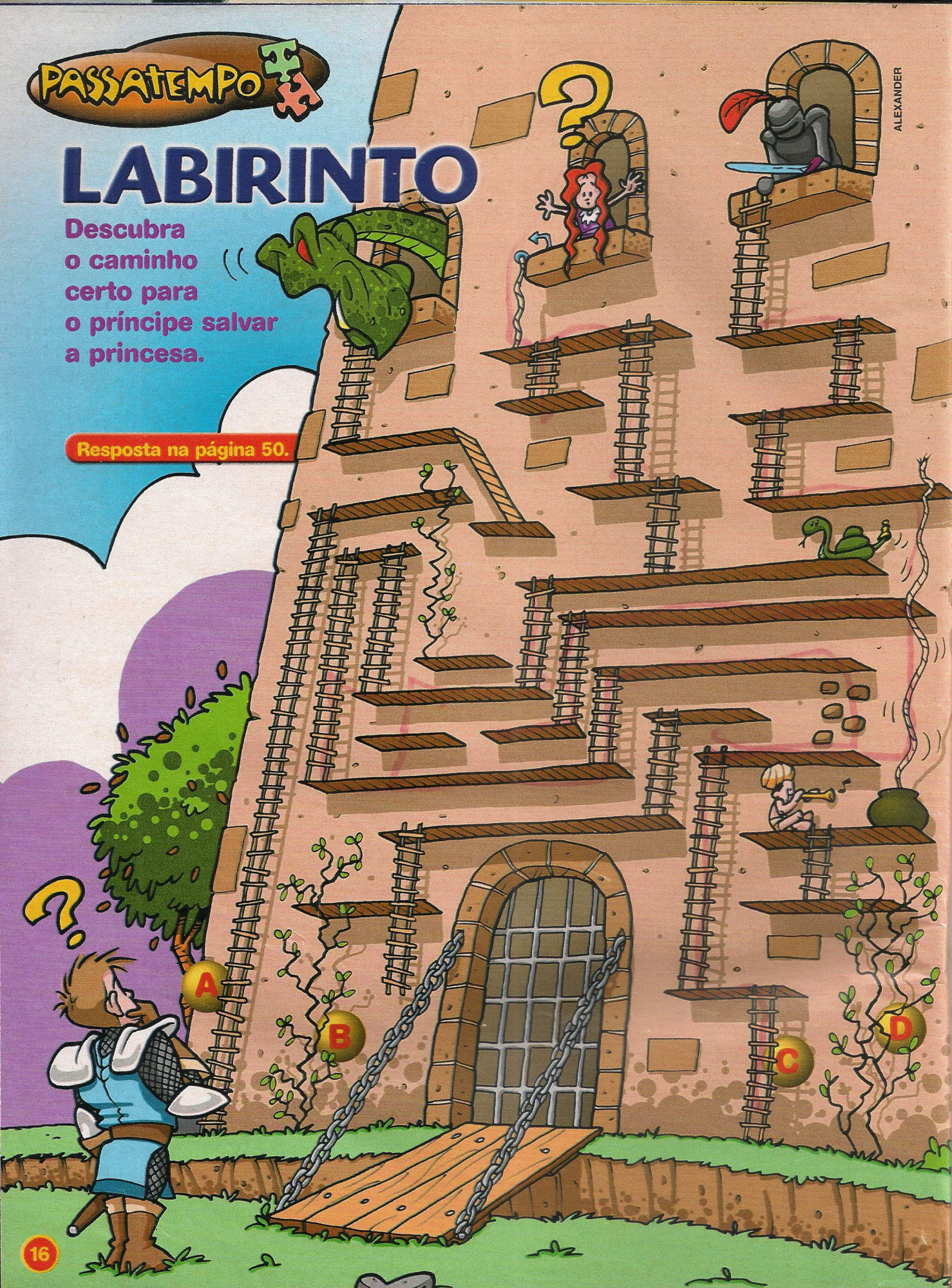
Leia o regulamento da promoção nos restaurantes participantes. Promoção válida enquanto durarem os estoques (3.000.000 de unidades)

PASSATEMPO

LABIRINTO

Descubra o caminho certo para o príncipe salvar a princesa.

Resposta na página 50.



MOTORISTA, SIGA AQUELES PRÊMIOS.

Promoção Aventura Premiada

TODDYnho

CaliaAssumpção

Cert. Aut.CAIXA 6-603/2001.

Junte 4 códigos de barras e concorra a milhares de prêmios!

Junte 4 códigos de barras das embalagens de **Toddynho Chocolate** e/ou **Toddynho Chocolate Branco** e responda à pergunta: **"Quem é o seu companheiro de aventuras?"**. Envie pelo correio em um envelope comum, com seus dados pessoais (nome, endereço completo, RG, CPF, telefone e e-mail, se tiver), para a Caixa Postal 243, Barueri, SP, CEP 06455-972. Concorra a **10 Mini Buggies Elétricos** (vermelhos), **25 Game Boys Color**, **5.000 Kits Escolares Toddynho** (11 lápis de cor, 1 grafite, 1 borracha e 1 apontador). E mais: **200** sorteados receberão uma caixa com 27 unidades de Toddynho por mês, durante 6 meses, em sua casa. Sorteios nos dias 30/10/2001, 21/11/2001 e 15/12/2001. Promoção válida nacionalmente.

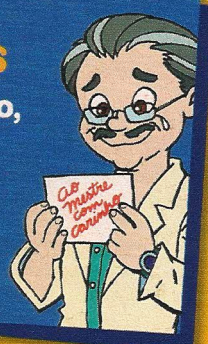
www.toddynho.com.br

NO SITE RECREIO ONLINE

www.recreionline.com.br

DIA DOS PROFESSORES

Escolha um cartão, escreva uma mensagem especial e envie para o seu professor.



NORIATSU YOSHIKAWA

SIGA AS PEGADAS

Divirta-se descobrindo quais os bichos que passaram pelo site da RECREIO.

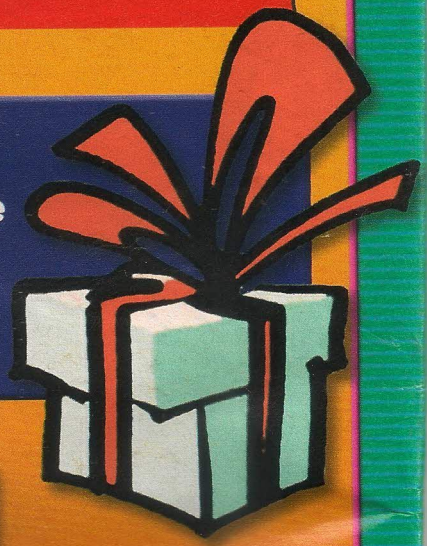
ENQUETE DA SEMANA

Qual destas brincadeiras é a sua preferida?

- [ ] Queimada
- [ ] Pega-pega
- [ ] Pular corda
- [ ] Futebol
- [ ] Casinha
- [ ] Esconde-esconde

SURPRESA!

Tem um presente virtual para você no site RECREIONLINE.



BRINCADEIRA PREMIADA

Jogue LETRONIX VIRTUAL e concorra a prêmios bem legais. Os 15 primeiros colocados ganham o novo jogo LETRONIX da GROW!

Os endereços para entrar no campeonato são:
www.recreionline.com.br
ou
www.letronix.com.br

Não sente muito perto da TV!

Discovery Kids

A Magia do Cinema 16:30 horas

Mecânica Popular para Jovens 16:00, 19:00 • Meu Roteiro no Discovery Kids 18:00 • O Fantasma Escritor 18:30

Todas as noites de segunda a sexta

De quem são

Olhe as fotos com atenção e descubra quem são os donos destas patas. Confira a resposta na página seguinte.

1

Com essa pele entre os dedos, ele anda sem afundar no lodo dos mangues, onde procura comida. Quando cansa de ficar em pé, encolhe uma uma perna de cada vez para descansar.

2

Não parece, mas a pele desta pata é como uma luva. Embaixo dela há cinco dedos. Essa cobertura dá o formato de remo para a pata e ajuda os movimentos na água.

3

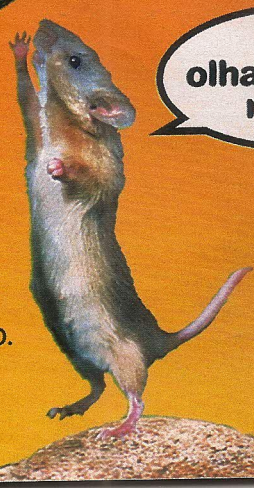
Este bicho dá saltos incríveis, usando suas enormes patas de trás para dar impulso. Já as da frente são pequenas e só servem para pegar comida e fazer carinho nos filhotes.

CONSULTORIA: RENATO GREGORIN (zoólogo do Museu de Zoologia da USP); PAULO ROBERTO MANZONI (biólogo da UNICAMP) e BRUNO DE BARROS GIFFOSO (biólogo do Projeto TAMAR).

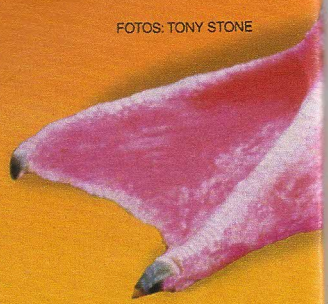
FOTOS: TONY STONE

4

Ele tem a maior pata de todas. E não é para menos. Ela precisa ser forte para sustentar o peso deste bicho, que pode chegar a 4 toneladas! Cada pata tem mais ou menos o tamanho de um prato.



Ei, olha eu aqui, moço!



as patas?

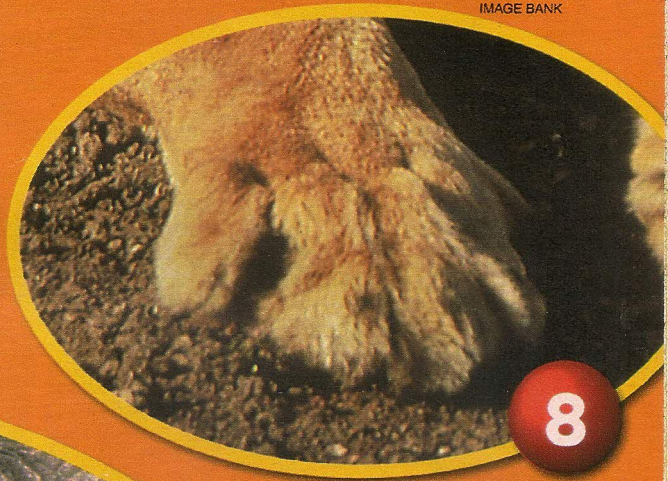
7

Ela tem ventosas na ponta das patas para grudar em folhas e galhos. Capaz de andar na terra e de nadar, este bicho é ótimo saltador.

6

Este bicho só não tem pêlos na sola do pé, para não escorregar na neve. As garras servem para brigar e para pegar e cortar a comida.

IMAGE BANK



8

Este bicho se aproxima de suas presas sem fazer barulho porque os pêlos e as almofadinhas das patas abafam o som Para caçar ou subir em troncos, ele usa suas garras, que ficam escondidas.

Sua pata lembra a mão humana. Com ela, este bicho pode segurar alimentos, se coçar e até brincar. Quando ele anda, costuma apóiar as costas das mãos no chão.

5

CORBIS

Os donos das patas

FOTOS: TONY STONE

IMAGE BANK

CORBIS

OLHO VIVO

Observe as marcas no chão e descubra quem foi o primeiro a passar pelo cimento fresco.

Resposta na página 50.

LUIZ GUSTAVO BACAN

WG PROPAGANDA

JÁ ESTÁ CHEGA
VOCÊ TER O SEU R

*O relógio não inclui a letra-robô.
*Fotos ilustrativas.

LETRONIX

NDO A HORA DE ELÓGIO LETRONIX.

Recorte e cole na sua cartela.
Não perca o 6º selo na próxima Recreio.

JEAN GALVÃO

O único relógio que você pode usar com a letra do seu nome. Quer o seu? Então continue colecionando os selos que vêm toda semana com a Recreio.

Além deste selo, a Recreio vai trazer mais 3, e você só precisa juntar 6.

Recorte e cole na sua cartela. Quando terminar de preenchê-la, junte mais R$ 10,00 e troque com seu jornaleiro pelo Especial Relógio Letronix.

Se você perdeu os outros selos e a cartela, ainda dá tempo! Peça ao seu jornaleiro as edições anteriores da Recreio e comece a colecionar.

A hora é agora!

Veja como é divertido usar o Relógio Letronix:

sozinho...

...com a letra-robô...

...como um chaveiro!

RECREIO

TODA QUINTA NAS BANCAS.

Cadê?

A turma está comemorando o Dia das Crianças no parque. Divirta-se com eles procurando os objetos em destaque.

Resposta na página 50.

JEAN GALVÃO

FÁBRICA D

Com objetos que tem em casa você pode fazer estas invenções coloridas. Solte a imaginação e crie outras.

VAI-VEM

Você vai precisar de:

- 2 **garrafas** grandes de refrigerante
- **fita adesiva**
- **tinta guache** ou **fita adesiva** colorida
- 2 pedaços de **corda para varal** com cerca de 4 metros
- 4 **embalagens** de produto de limpeza com alça

1 Lave as garrafas e embalagens de produto de limpeza e tire os rótulos.

2 Tire as tampas das garrafas de refrigerante, meça 13 cm a partir do gargalo e corte a base de cada garrafa com tesoura sem ponta. Para ficar mais fácil cortar, amasse o plástico.

3 Junte as duas partes de cima da garrafa com fita adesiva. Pinte com tinta branca, espere secar e depois decore com tinta ou enfeite tudo com fita adesiva colorida.

4 Passe os dois pedaços de corda de varal por dentro das garrafas de refrigerante unidas. Amarre cada ponta de corda na alça de uma das embalagens.

Chame um amigo para brincar. Cada um segura duas pontas da corda, deixando-a bem esticada.

Depois, mandem a bola de um lado para o outro abrindo e fechando os braços.

FOTOS: LÉO FELTRAN

E BRINQUEDOS

BILBOQUÊ

Você vai precisar de:

- 1 **copo descartável** de papel ou plástico
- **tinta guache** ou **fita adesiva** colorida
- **fita** ou **barbante**
- 1 **bolinha de isopor** ou de papel

1 Pinte o copo ou decore-o com fita adesiva.

2 Faça um furo no fundo, passe a fita e dê um nó na ponta que ficou lá dentro.

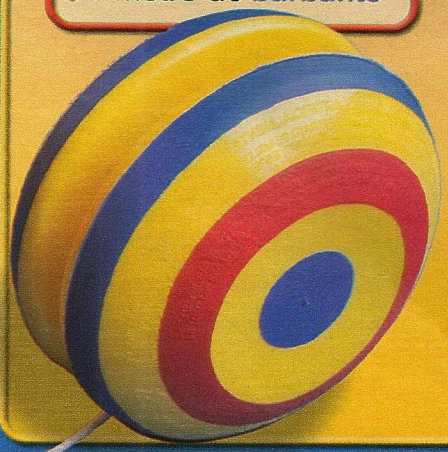
3 Na outra ponta da fita prenda uma bolinha de isopor ou de papel colorido.

Será que, usando só uma das mãos, você consegue colocar a bolinha dentro do copo?

IOIÔ

Você vai precisar de:

- 2 **embalagens** vazias de *mini confeti*
- **tinta guache** ou **fita adesiva** colorida
- 1 **rolha**
- 1 metro de **barbante**



1 Solte as fivelas grandes das embalagens e corte com a tesoura o encaixe onde elas estavam. Corte também o pequeno puxador da tampa, que fica no meio da embalagem. Lixe os pontos onde o plástico foi cortado, para eliminar as pontas.

2 Decore a embalagem com tinta ou fita adesiva colorida.

3 Peça a um adulto para cortar uma fatia de rolha com 0,5 centímetro, e cole bem no meio de uma das embalagens. Deixe secar bem, cole a outra embalagem no outro lado da rolha e espere até ficar firme.

4 Passe o barbante pela rolha e amarre forte. Na outra ponta, faça um laço para encaixar no dedo.

Agora é só enrolar o barbante e brincar com seu ioiô.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

PÉS DE LATA

Você vai precisar de:

- 2 **latas** de qualquer produto de no mínimo 500 g
- corda de **varal**
- **fita adesiva** grossa (do tipo usado para fechar caixas)
- **papel** colorido ou **tinta guache**

FOTOS: LÉO FELTRAN

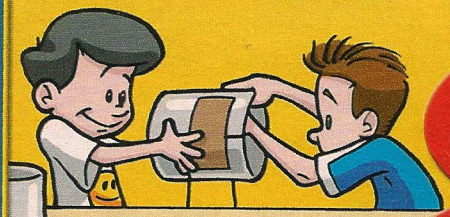
1 Pise com os dois pés na corda para medir um pedaço que vá do seus pés até um pouco acima da cintura. Corte dois pedaços de corda de varal desse tamanho.

2 Tire a tampa da lata. Prenda bem uma das pontas da corda com um pedaço de fita adesiva na parte de dentro da lata. Vire a lata de cabeça para baixo e use fita adesiva para prender a corda também na parte de fora da lata.

3 Faça o mesmo com a outra ponta do fio, na direção oposta da lata.

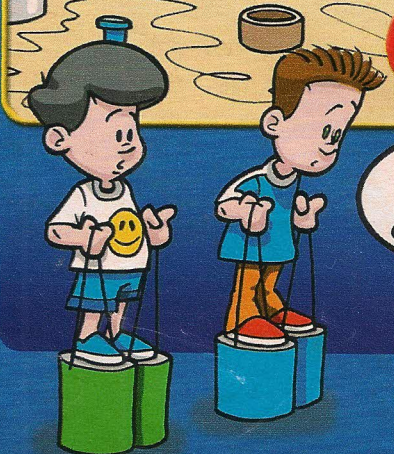
4 Repita os passos com a outra lata.

5 Decore a lata com o papel colorido ou pinte-a e vire com a boca para baixo.



Para andar, apóie cada pé sobre uma das latas e segure o fio com as mãos.

Treine um pouco e divirta-se. Mas vá devagar para não cair!



Acho que estou meio enferrujado!

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

DESAFIO DIA DAS CRIANÇAS

No jogo que você ganhou nesta edição o desafio é completar a cartela e fazer mais pontos. É importante saber combinar os dados. Veja algumas dicas:

- Cada jogador tem três lances de dados na sua vez.
- Primeiro você joga os cinco dados juntos. Se fizer uma das combinações da **Tabela de Jogadas** e gostar do resultado, não precisa jogar de novo.
- Se, na primeira jogada, não conseguir nenhuma combinação da **Tabela**, ou quiser fazer mais pontos, você joga todos os dados de novo ou deixa na mesa os que quer manter e lança somente os outros dados.

Veja o exemplo:

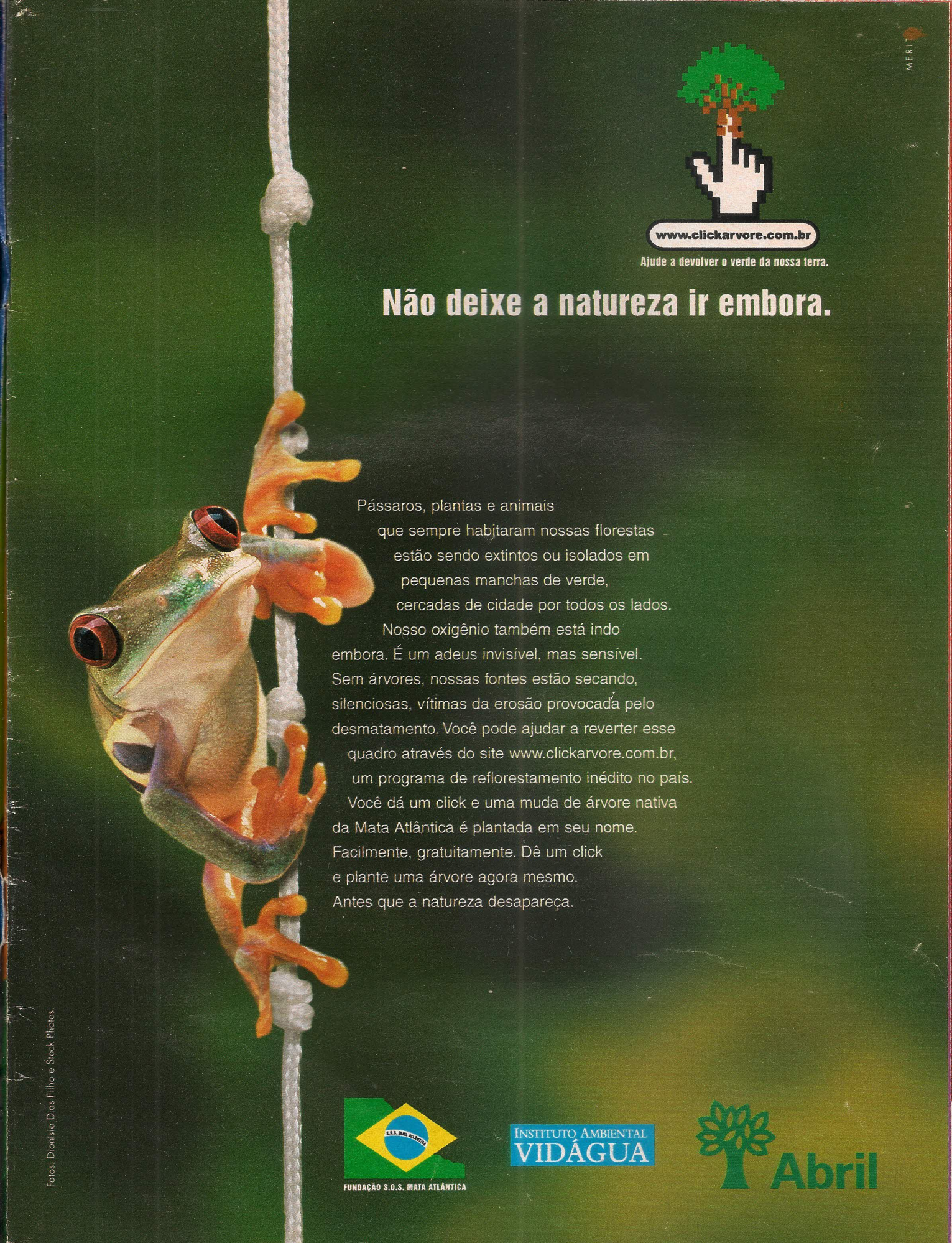
Você tira:

Você fica com os dois primeiros, lança os dados de novo e sai:

Agora você tem três estrelas azuis. Pode parar de jogar e preencher a sua cartela com a **bola**.

Se preferir, lança os dois últimos dados mais uma vez para tentar reunir quatro estrelas azuis e preencher a cartela com a **revista**.

- Depois de três jogadas, se você não tirar nenhum resultado da tabela, terá de preencher um dos espaços com uma **ficha amarela**.


www.clickarvore.com.br
Ajude a devolver o verde da nossa terra.
Não deixe a natureza ir embora.
Pássaros, plantas e animais
que sempre habitaram nossas florestas
estão sendo extintos ou isolados em
pequenas manchas de verde,
cercadas de cidade por todos os lados.
Nosso oxigênio também está indo
embora. É um adeus invisível, mas sensível.
Sem árvores, nossas fontes estão secando,
silenciosas, vítimas da erosão provocada pelo
desmatamento. Você pode ajudar a reverter esse
quadro através do site www.clickarvore.com.br,
um programa de reflorestamento inédito no país.
Você dá um click e uma muda de árvore nativa
da Mata Atlântica é plantada em seu nome.
Facilmente, gratuitamente. Dê um click
e plante uma árvore agora mesmo.
Antes que a natureza desapareça.
FUNDAÇÃO S.O.S. MATA ATLÂNTICA
INSTITUTO AMBIENTAL
VIDÁGUA
Abril
Fotos: Dionisio Dias Filho e Stock Photos.

A PROFES

No 1º dia de aula todo mundo achou esquisito. A professora era baixinha, meio gordota, tinha cara de brava e ainda por cima se chamava Lauriléia.

– *Ela deve ser uma chata* – escreveu o Bruno em um pedaço de papel. Dobrou bem e passou o papel para a Joana, que leu e passou para o Pedro, que leu e passou para a Marina, que leu e passou para o João, que leu e passou para o Antônio, que leu e passou a Rita, que leu e passou para o resto da classe.

Quando todo mundo já estava morrendo de vontade de rir, a professora percebeu e falou bem alto:

– O que está escrito nesse papel? Posso ver?

Como ninguém respondeu ela continuou:

– Eu vou abrir e ler.

Falou isso, pegou o papel, desdobrou pedaço por pedaço e leu alto:

– Ela deve ser bem chata!

A classe inteira tremeu e o medo tomou conta de todos. Ficaram tão quietos, mas tão quietos, que dava para ouvir o barulho de uma mosca teimosa voando pra lá e pra cá. Ficaram nesse silêncio observando a Lauriléia que, pacientemente, começou a dobrar o papel.

Quando ela acabou a dobradura, todos viram que ela fez um lindo aviãozinho, abriu bem a janela e, com toda a força, arremessou o avião pelos ares.

Feito isso, virou-se para a classe, deu uma risada gostosa e disse:

– Pronto, a chata foi embora. Aqui dentro vai ficar a professora legal.

Alguns não acreditaram, mas com o tempo viram que ela era mesmo muito legal: era animada, carinhosa, tinha paciência, ensinava superbem e adorava campeonatos.

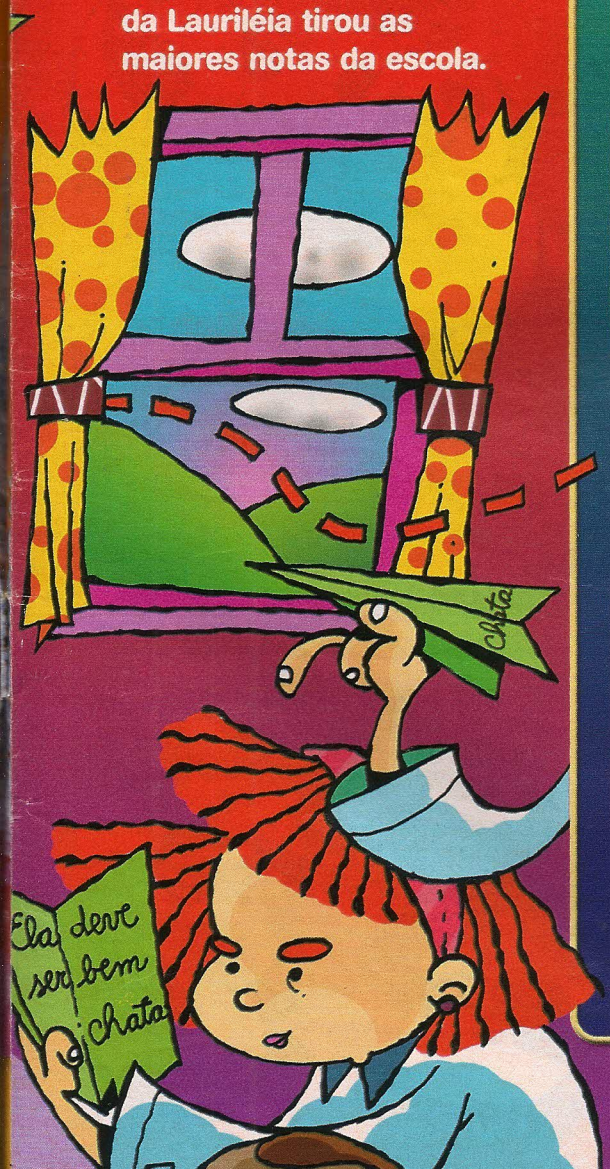
Fazia campeonato de tudo: de palavras com muitas letras e com poucas letras, de problemas com

Texto: LÍDIA IZECSON DE CARVALHO
Ilustração: RAMPAZO

SORA NOVA

muitas contas e com poucas contas, de piadas, de falar rápido e falar devagar, fazia até campeonato pra ver quem espirrava mais alto, quem sabia imitar cachorro e gato, quem comia mais verdura, quem contava a mentira mais mentirosa ou a história mais assombrosa.

E o melhor de tudo é que naquele ano a classe da Lauriléia tirou as maiores notas da escola.



SURPRESA

Um porta-canetas para o Dia dos Professores.

Você vai precisar de:

Para o presente
- 1 latinha
- papéis coloridos
- fita de cetim

Para o cartão
- cartolina colorida
- 5 tiras de papel colorido com 1 cm de largura

Capriche na escolha das cores do papel e da fita e escreva um recado legal no cartão.

Corte uma tira de papel colorido da altura da lata e faça uma sanfoninha.

Encape a lata com a sanfoninha colorida e cole. Prenda com a fita de cetim.

Para fazer o cartão, recorte um retângulo de cartolina. Enrole as 5 tirinhas com o clipe e cole a pontinha de cada rolinho. Ajeite com as mãos para ficar no formato ovalado. Cole os rolinhos uns nos outros e depois cole a figura no cartão.

FOTOS: LÉO FELTRAN

PASSATEMPO

Fique de olho

Encontre dois pandas exatamete iguais.

Resposta na página 50.

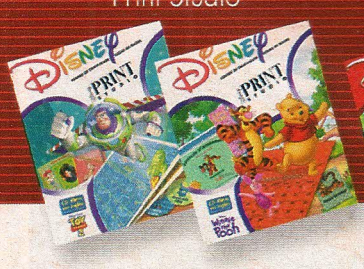
BIRY

Disney

Divirta-se!

Chegaram os CD-ROMs da Disney para você brincar no computador.

Print Studio



Educativos

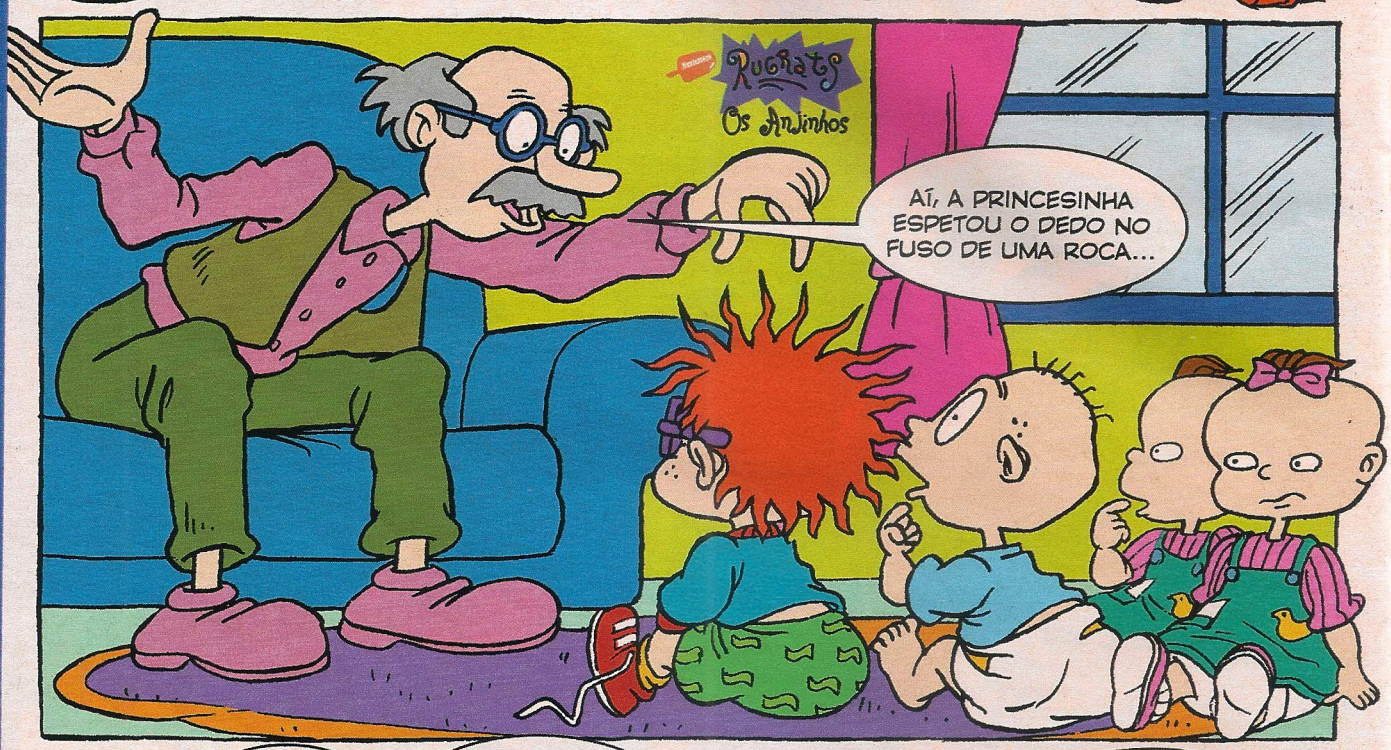
Ação e Aventura

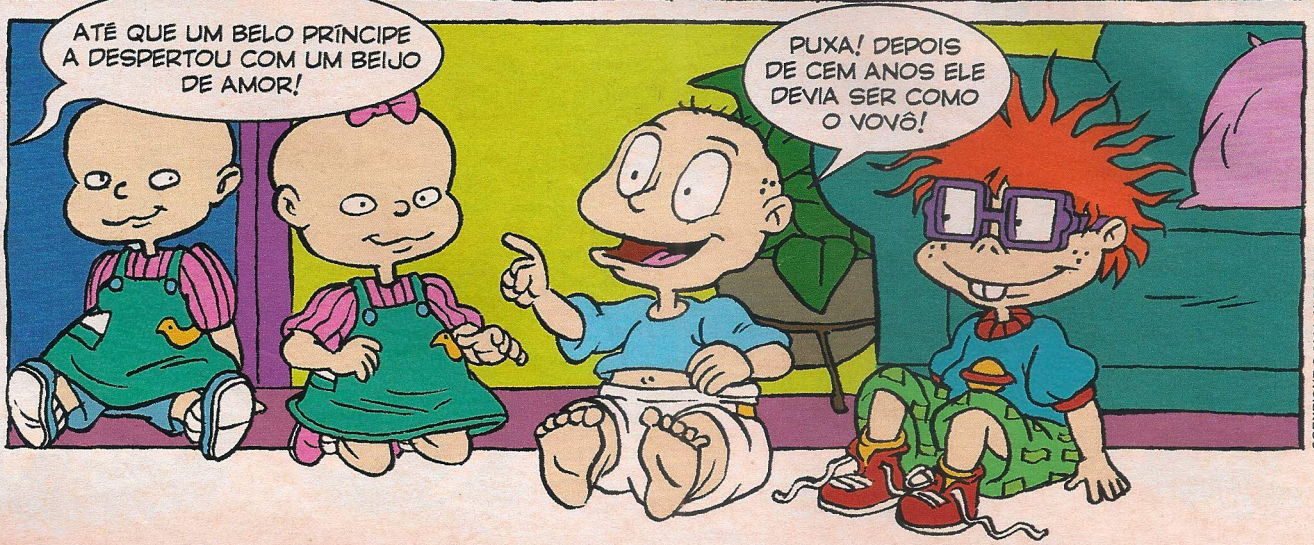
POSITIVO INFORMÁTICA

Disney INTERACTIVE

Abril Music

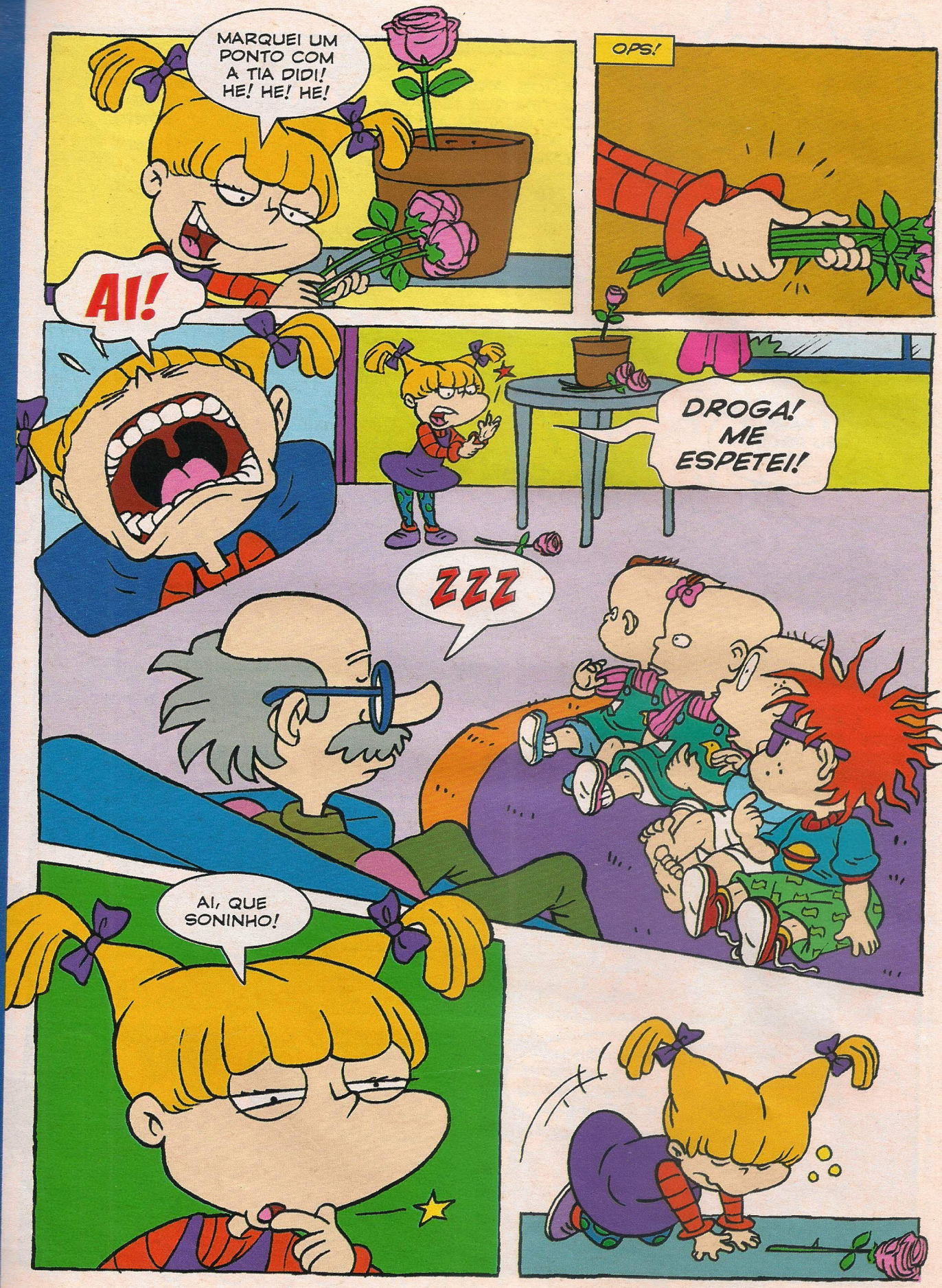
A BELA ADORMECIDA

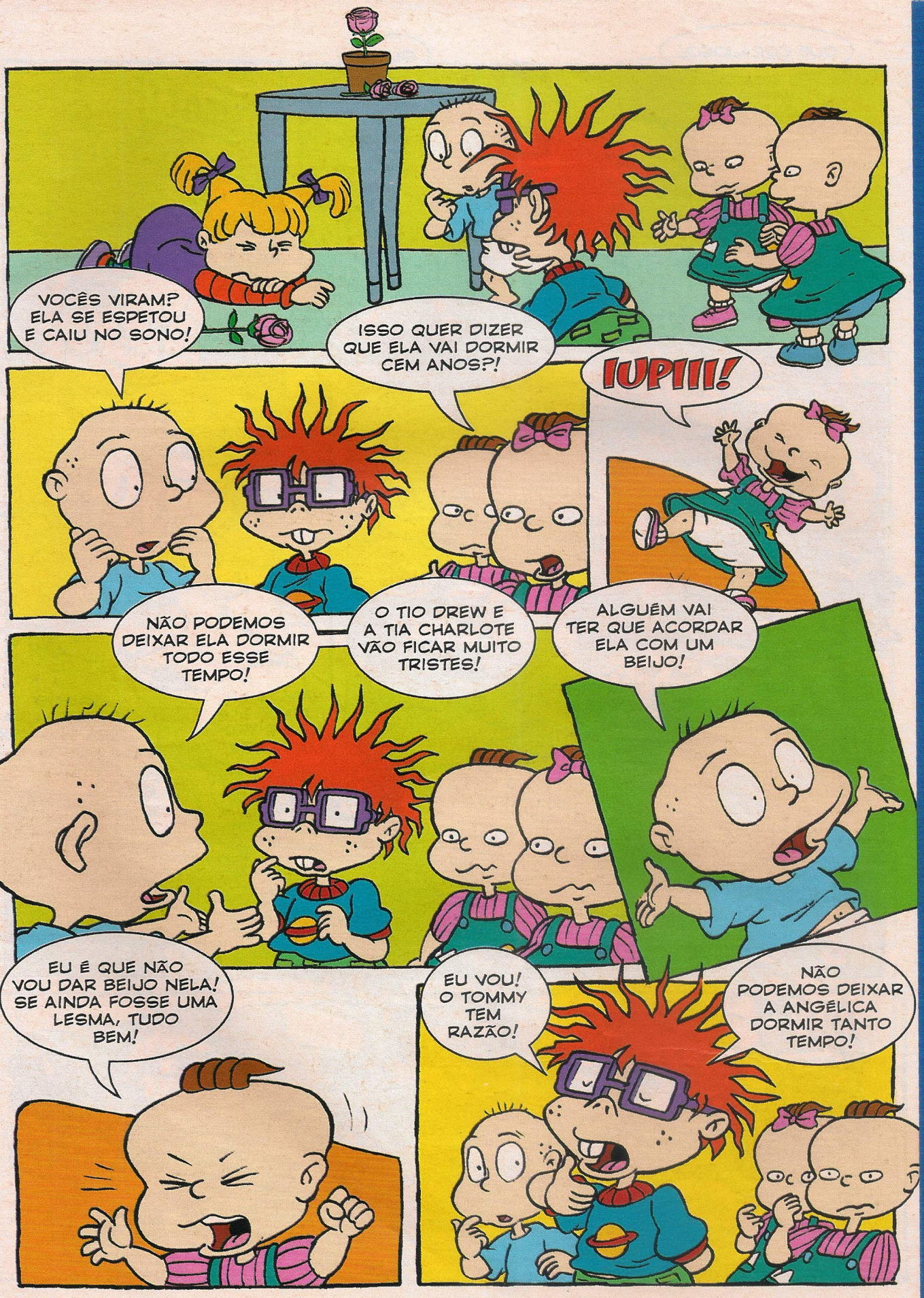


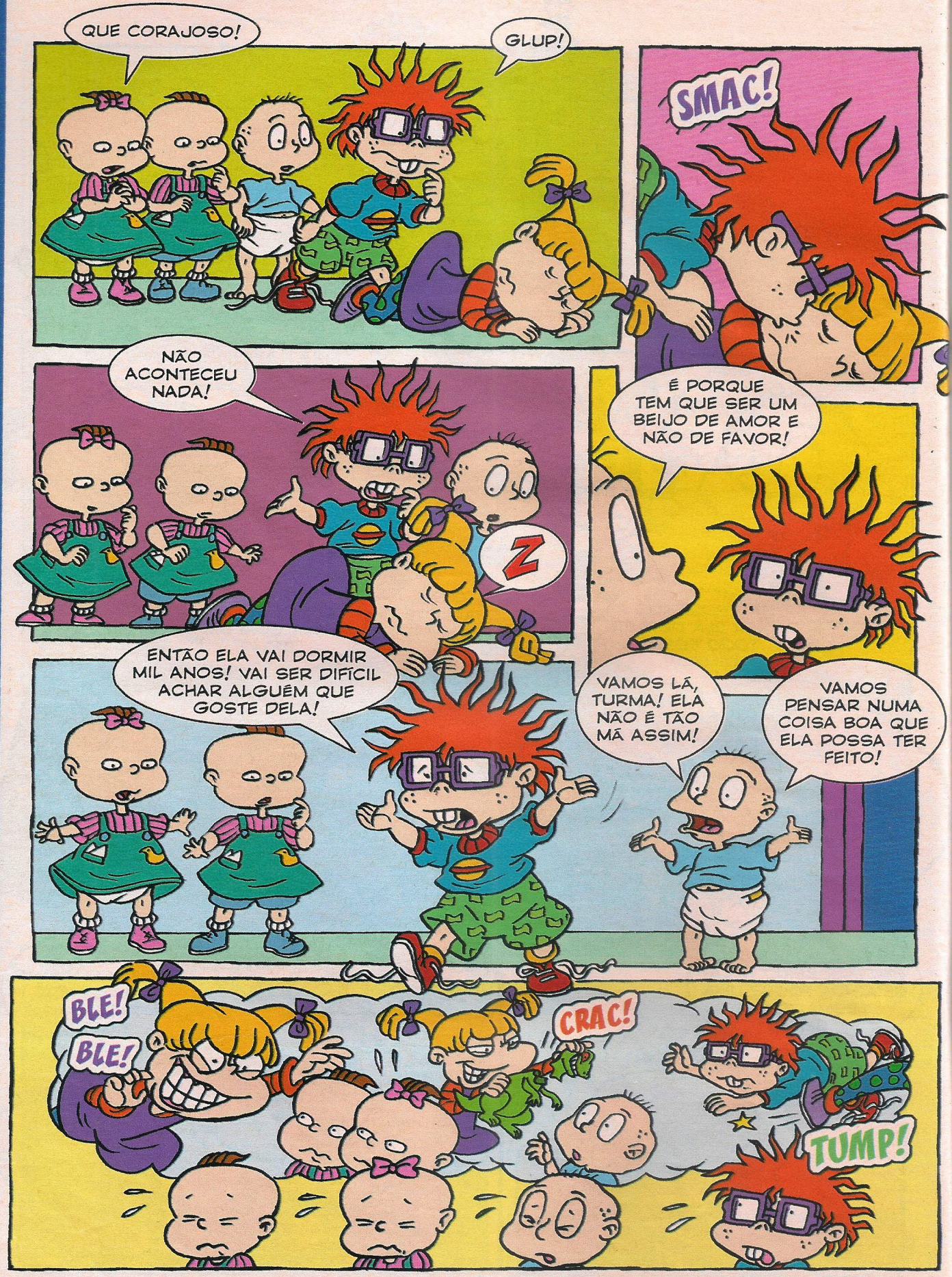


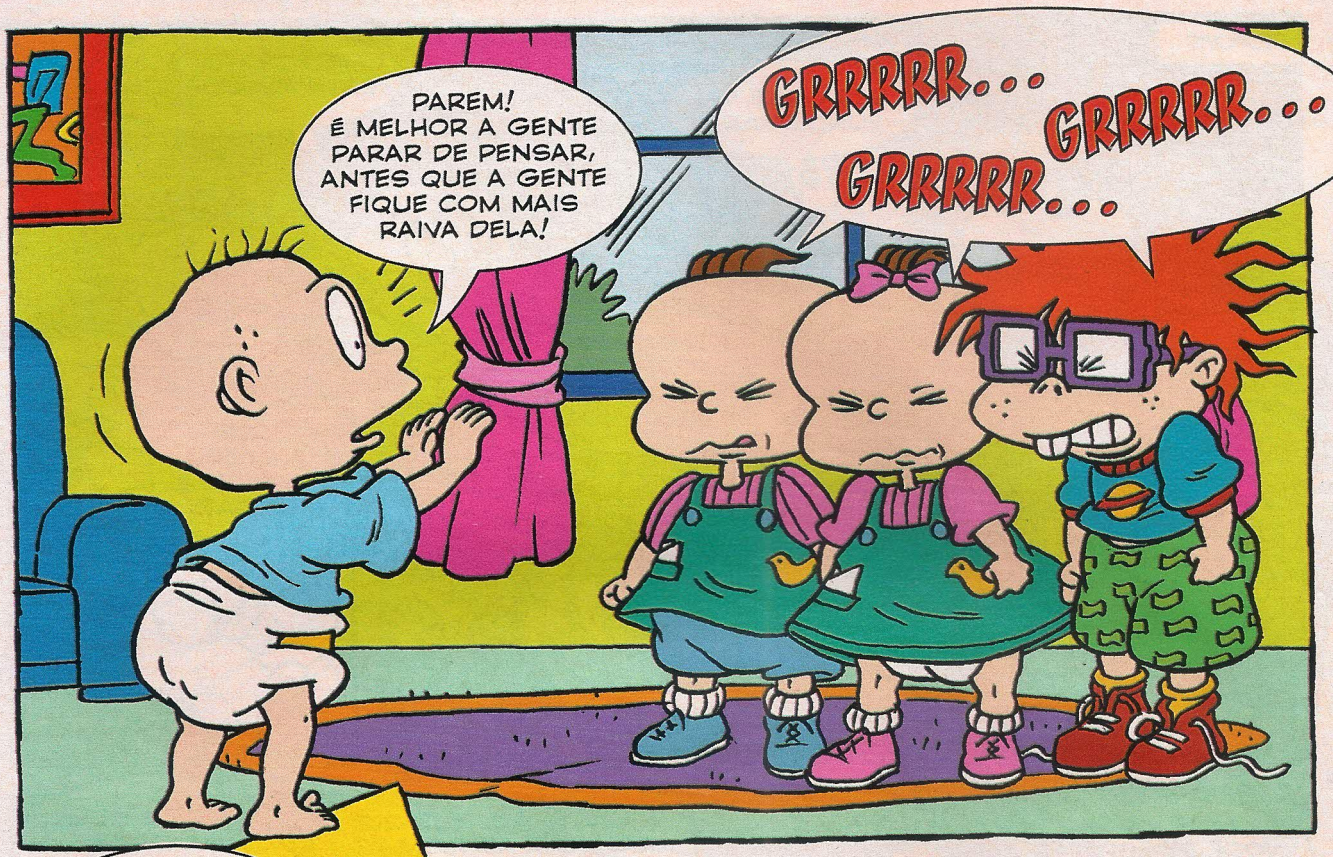
COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

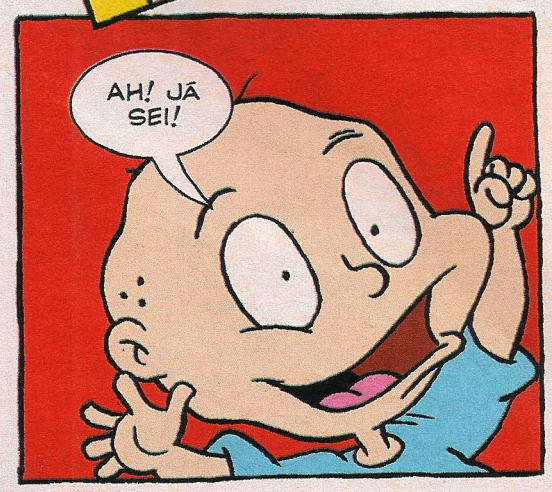
VAMOS, ANGÉLICA! VOCÊ TEM QUE TOMAR O REMÉDIO CONTRA ALERGIA, OU A SUA MÃE VAI SE ZANGAR COMIGO!
AH! MAS ELE ME DÁ SONO!
É PARA O SEU PRÓPRIO BEM!
BOA MENINA!
GLUB!
AGORA VOCÊ JÁ PODE VOLTAR A BRINCAR! EU TENHO QUE ARRUMAR ESTE VASO E UM MONTE DE OUTRAS COISAS!
POSSO ARRUMAR AS ROSAS PRA SENHORA, TIA DIDI?
QUE LINDINHA! ACHO QUE PODE! O FLORISTA TIROU OS ESPINHOS!
ACHA QUE PODE FAZER ISSO SOZINHA?
CLARO QUE SIM, TIA DIDI!

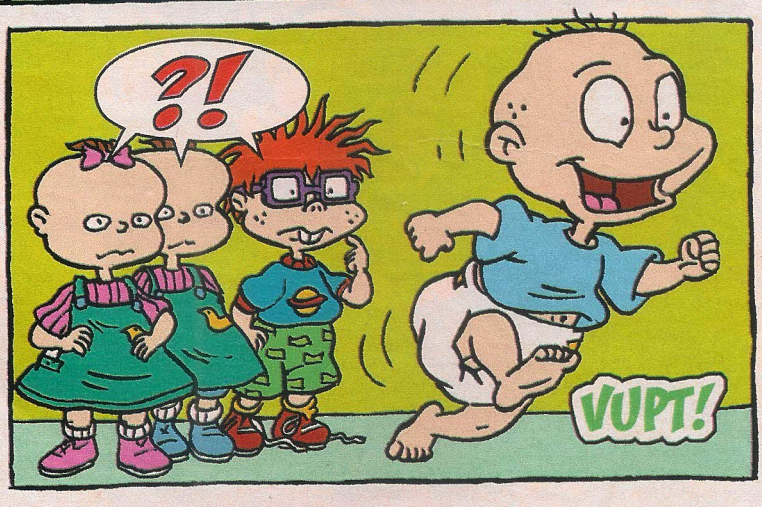

MARQUEI UM PONTO COM A TIA DIDI! HE! HE! HE!
OPS!
AI!
DROGA! ME ESPETEI!
ZZZ
AI, QUE SONINHO!


VOCÊS VIRAM? ELA SE ESPETOU E CAIU NO SONO!
ISSO QUER DIZER QUE ELA VAI DORMIR CEM ANOS?!
IUPIII!
NÃO PODEMOS DEIXAR ELA DORMIR TODO ESSE TEMPO!
O TIO DREW E A TIA CHARLOTE VÃO FICAR MUITO TRISTES!
ALGUÉM VAI TER QUE ACORDAR ELA COM UM BEIJO!
EU É QUE NÃO VOU DAR BEIJO NELA! SE AINDA FOSSE UMA LESMA, TUDO BEM!
EU VOU! O TOMMY TEM RAZÃO!
NÃO PODEMOS DEIXAR A ANGÉLICA DORMIR TANTO TEMPO!


QUE CORAJOSO!
GLUP!
SMAC!
NÃO ACONTECEU NADA!
Z
É PORQUE TEM QUE SER UM BEIJO DE AMOR E NÃO DE FAVOR!
ENTÃO ELA VAI DORMIR MIL ANOS! VAI SER DIFÍCIL ACHAR ALGUÉM QUE GOSTE DELA!
VAMOS LÁ, TURMA! ELA NÃO É TÃO MÁ ASSIM!
VAMOS PENSAR NUMA COISA BOA QUE ELA POSSA TER FEITO!
BLE!
BLE!
CRAC!
TUMP!







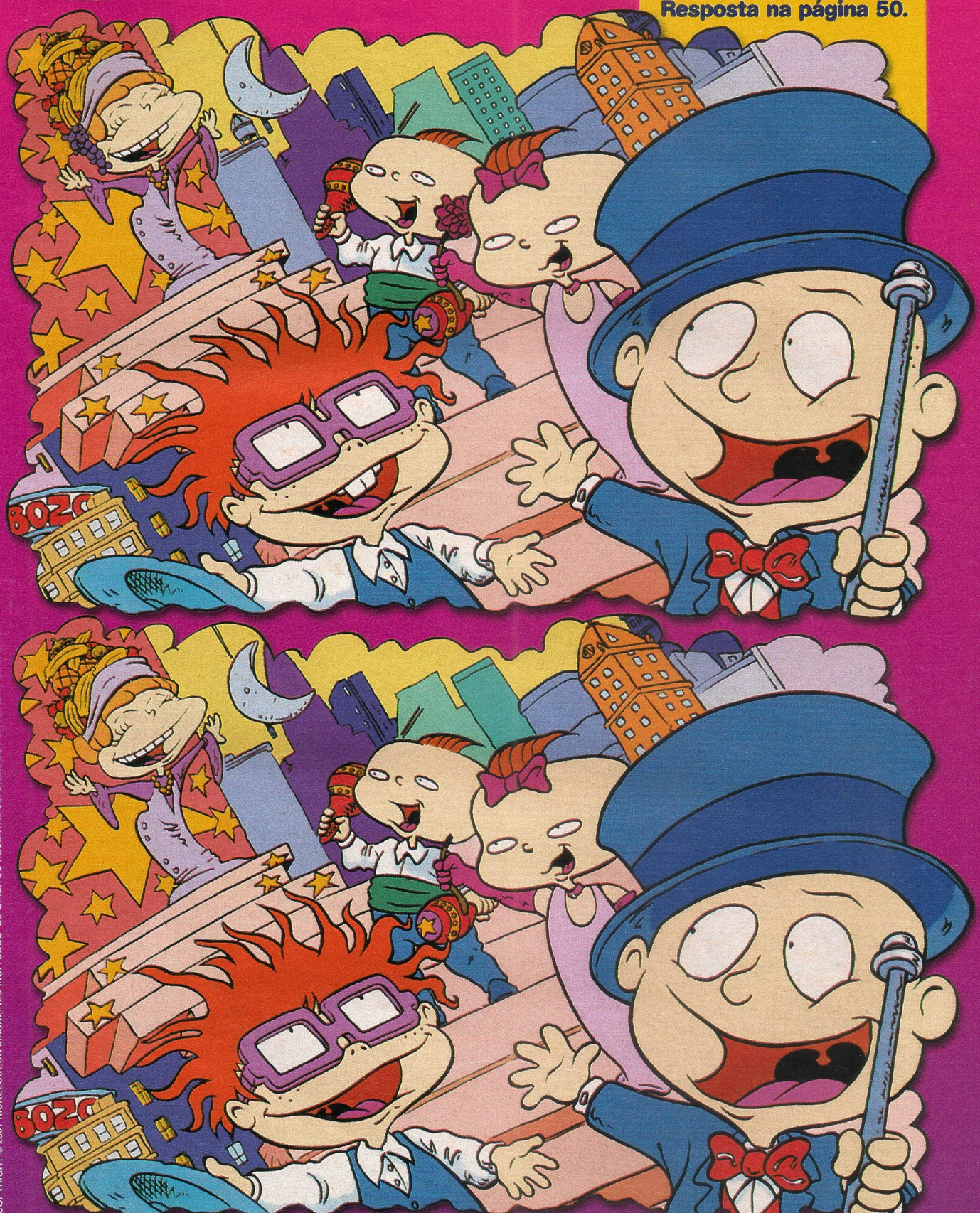
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

DEPOIS...
SERÁ QUE VAI FUNCIONAR?
DEU CERTO! ELA ESTÁ ACORDANDO!
O QUE OS BEBÊS BOBOS ESTÃO FAZENDO?
ACABAMOS DE DESPERTAR VOCÊ DE UM SONO DE CEM ANOS!
QUE HISTÓRIA IMBECIL É ESSA?
NÓS VIMOS VOCÊ SE ESPETAR E CAIR NO SONO!
A GENTE SÓ TEVE QUE ARRANJAR ALGUÉM PRA TE DAR UM BEIJO DE AMOR!
AH, É? E QUEM FOI O MEU PRÍNCIPE ENCANTADO?
!
O SPIKE!!!
SLURP!
BLARGH! ARGH! BLERGH! BUÁ!
FIM!

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 50.



COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

touché

Imagens cedidas para divulgação. Instalação sujeita a avaliação técnica, aprovação de crédito e disponibilidade do assinante. Verifique condições e valores das mensalidades, serviços e canais opcionais com nossos operadores de telemarketing das praças de São Paulo.

www.tva.com.br

FAÇA PARTE DA NOSSA PROGRAMAÇÃO.

TVA. 24 HORAS COM OS MELHORES DESENHOS.

Se você quer mais filmes, esportes, séries, notícias e entretenimento na sua TV, você quer TVA. Quem assina TVA tem em casa os melhores canais da TV mundial com qualidade de som e imagem inigualável. Tem, ainda, Revista de Programação, Revista TVA Kids, Programa TVA Relacionamento e uma programação diversificada feita para toda a família. ***Assine já:***

São Paulo
(11) 3046-8400

Rio de Janeiro / Niterói
(21) 2574-5050

Curitiba
(41) 313-7500

Florianópolis
(48) 216-4545

Foz do Iguaçu
(45) 520-4222

Camboriú
(47) 261-5222

Além dos melhores canais de TV por assinatura, a TVA também leva para você a internet de alta velocidade: Acesso 64. Conheça as condições especiais para assinar.

TVA
10 ANOS À FRENTE.

Rio de Janeiro, Niterói, Curitiba, Florianópolis, Foz do Iguaçu e Camboriú.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Alice Fares Ferreira, Iusse José Filho, Sandra Crevellari (diagramação), Luise Takashina (texto), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

O que é um pontinho amarelo no céu?
Um yellowcóptero.

Qual a diferença entre o sol e o carro?
O carro esquenta para sair e o sol sai para esquentar.

Carolina F. Faraco, 6 anos
João Monlevade – MG

Por que o elefante se pintou de todas as cores?
Para se esconder na caixa de lápis de cor.

Luigi Zolio
Mogi das Cruzes – SP

Eu ouço bater, mas não posso atender. Quem sou?
O coração.

Levo tudo que consigo e o cavalo sempre está comigo. Quem sou eu?
A carroça.

Leandro Castro
Arapongas – PR

O que se deve fazer sempre antes de sair de casa?
Entrar.

Marjory Pasquali
São Paulo – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003

Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191

Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558

Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175

Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110

Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782

Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939

Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158

Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725

Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649

Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908

Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210

Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233

Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201

Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996

Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr

Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

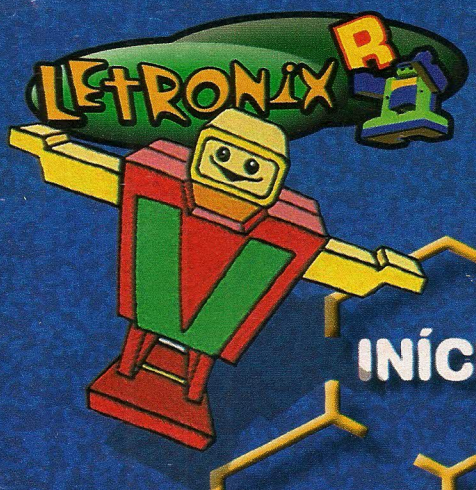
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 83 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro, pelo e-mail abril.ea@abrilcom.br ou pelo tel. (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC



DESAFIO

Encontre o caminho para o LETRONIX chegar à Destrux passando por todas as palavras escritas corretamente.

INÍCIO

FÁCIL CHÍCARA CHAVE HOJE

CHÃO ABACAXI XÍCARA

TESOURA DEZAFIO CORAGEM TALVEZ

ABACACHI ENXOFRE CASA XUVA

PISCINA DESAFIO

CHUVA ASSADO AZULEJO FÁSSIL

TEZOURA JILÓ

FIM

Resposta na página 50.

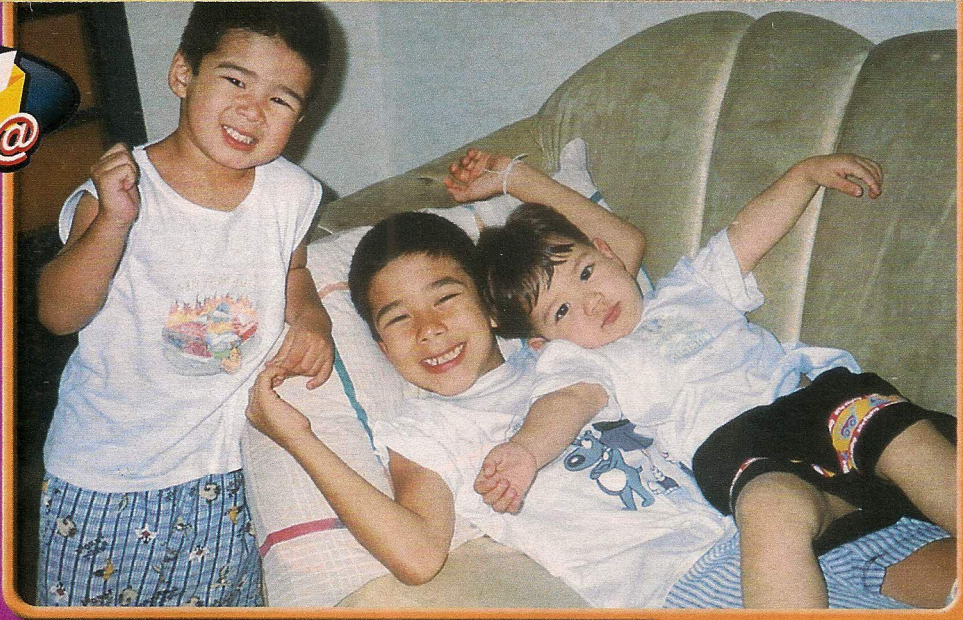
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

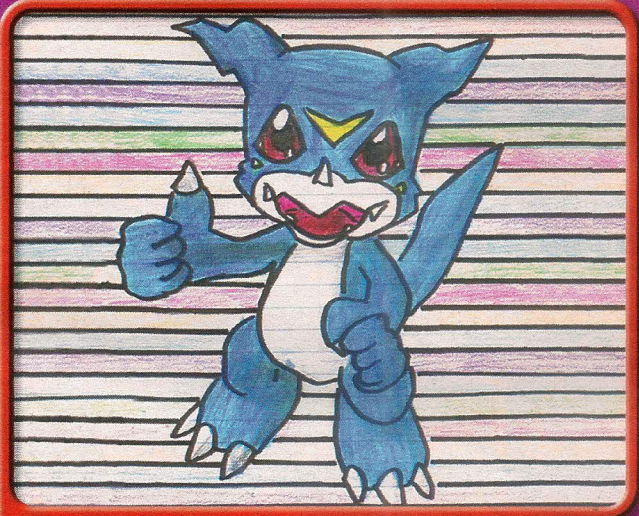
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO:
www.recreionline.com.br



Estes são os irmãos João Paulo, Christian, de 7 anos, e João Batista, de 2 anos.
SÃO PAULO – SP



A Júlia Perez adora brincar e colecionar os LETRONIX.
SALVADOR – BA

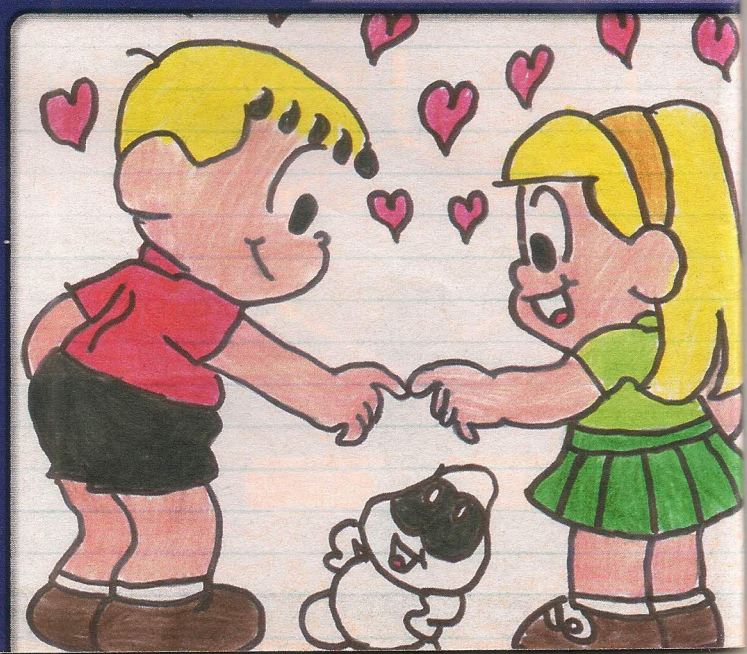
Olá! Sou sua fã. Adoro as dobraduras.
RAQUEL ANDRADE, 12 ANOS
NATAL – RN

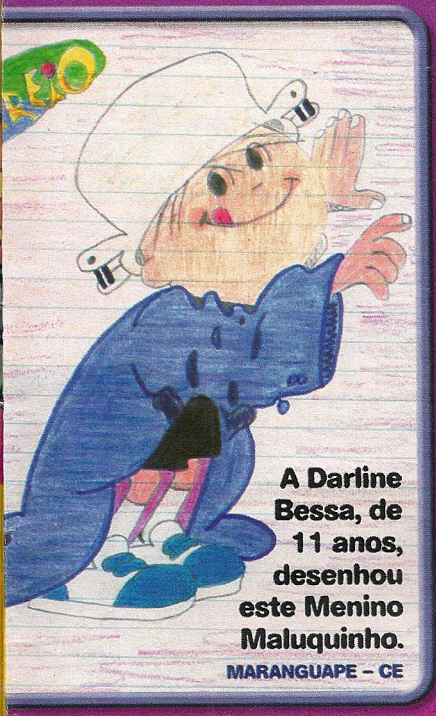
Olá, RECREIO! Eu adoro a seção *Fazendo Arte*. Faço tudo o que aparece lá. Vocês poderiam colocar uma página na revista só com horóscopo.
FABIANA MOURA, 10 ANOS
ARIQUEMES – RO

Este é o Thiago Viana da Silva, de 12 anos.
ZÉ DOCA – MA

A Ludmila Barbosa Teixeira fez este desenho do Veemon.
BELO HORIZONTE – MG

O Edimas Araújo, de 12 anos, gosta muito da seção *Fazendo Arte*.
DUQUE DE CAXIAS – RJ





A Darline Bessa, de 11 anos, desenhou este Menino Maluquinho.

MARANGUAPE – CE

Esta é a Cristiane Schimidt, de 9 anos, que tem toda a coleção da RECREIO.

CHAPECÓ – SC

Oi, pessoal! Aprendi a escrever cartas na aula de português e a primeira que mandei foi para vocês. Agora vou ficar esperando uma resposta.

MAXIMILIANO SANTOS

MIRANDÓPOLIS – SP

O Samuel Ferrari, de 8 anos, que fez esta Destrux, coleciona LETRONIX.

JUNDIAÍ – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá! Acho a RECREIO d+. Vou ser bióloga e acho que vocês deveriam falar da chinchila e do peixe beta.

Cristiana Raquel Fernandes

SÃO PAULO – SP

Oi, pessoal da RECREIO! Gostaria de ler uma reportagem sobre felinos e sobre água.

Amanda Bistafa, 9 anos

JUNDIAÍ – SP

Este desenho foi feito pela Natália Elias.

RIO CLARO – SP

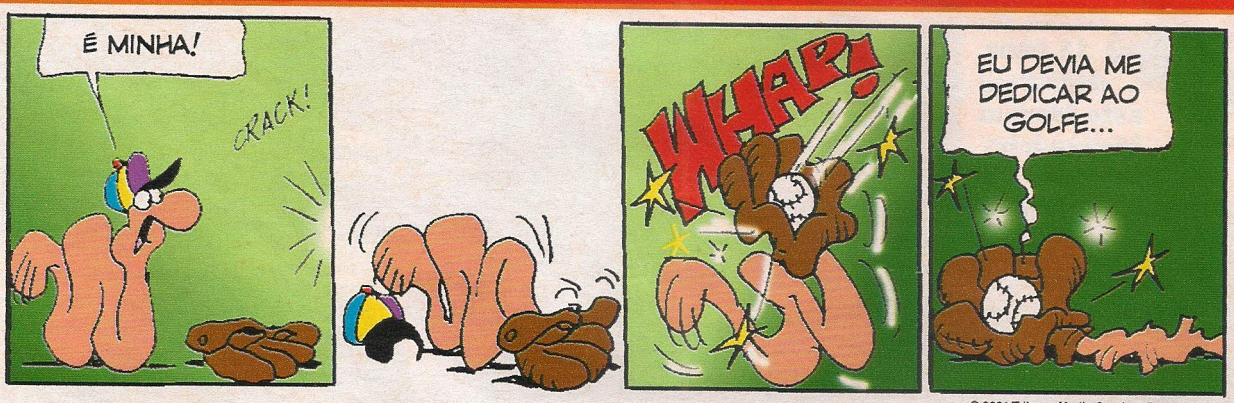
TIRINHAS!

Garfield

© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

por Jim Davis

Os Bichos

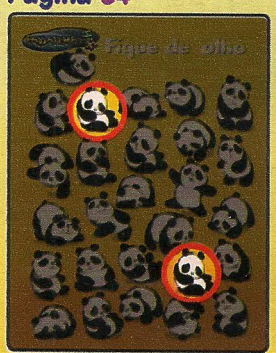


© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

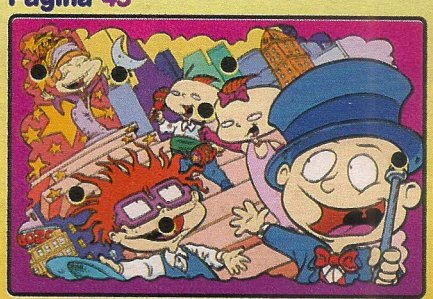
por Roger Bollen

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 34



Página 43

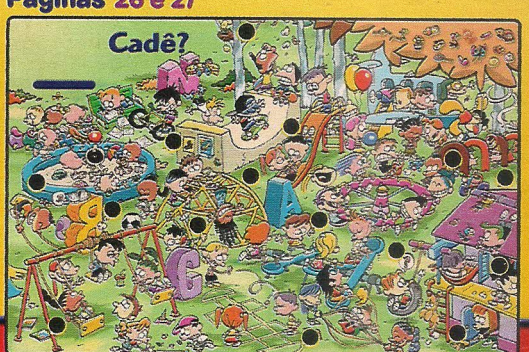


Página 47

FÁCIL
CHÃO
TESOURA
ABACAXI
CHAVE
HOJE
XÍCARA
TALVEZ
CORAGEM
CASA
ENXOFRE
DESAFIO
PISCINA
CHUVA
ASSADO
AZULEJO
JILÓ

Página 16

Páginas 26 e 27



Página 23

ARGENTINA/BOLÍVIA/BRASIL/COLÔMBIA/CHILE/ESTADOS UNIDOS/MÉXICO/PARAGUAI/PERU
ALEMANHA/DINAMARCA/ESPANHA/FRANÇA/HOLANDA/INGLATERRA/ISRAEL/ITÁLIA/POLÔNIA/ROMÊNIA/TURQUIA

TIMES DE MENINOS E MENINAS DO MUNDO TODO SE ENCONTRARÃO NA COPA FOX KIDS. SERÃO TIMES DE 20 PAÍSES DIFERENTES DISPUTANDO NA ESPANHA A GRANDE FINAL. NÃO COMA BOLA! ACOMPANHE PELA TV E PELO SITE. O SHOW DE BOLA VAI COMEÇAR!

Para Meninas

Para Meninas

FINAL SÃO PAULO: 15/09 DAS 8H ÀS 18H, COLÉGIO SANTA CRUZ
FINAL RIO DE JANEIRO: 22/09 DAS 8H ÀS 18H, FÓRMULA DO GOL
FINAL PORTO ALEGRE: 06/10 DAS 8H ÀS 18H, HD SPORT CENTER
FINAL BRASIL: 27/10 DAS 12H ÀS 17H, METROBALL - SÃO PAULO
GRANDE FINAL MUNDIAL: ESPANHA 2002

No campo, na arquibancada ou em casa, você vai vibrar com a Copa Fox Kids.

FOX KIDS CUP

Rumo à Espanha 2002

www.copafoxkids.com.br

WG PROPAGANDA

PATROCÍNIO:

Chupa Chups
Danoninho
Estrela
McDonald's
RI HAPPY BRINQUEDOS
Cereal Nestlé Snow Flakes
FANTASIAS SULAMERICANA

APOIO:

Fundação Gol de Letra
Sou Vivo Não Drogas
unicef

Nestlé
Nesquik
MORANGO
Nestlé
Nesquik
CHOCOLATE
Tem sabor de alegria
Alegria é ganhar uma casa nova. Participe da maior promoção do país.
80 ANOS DE NESTLÉ
Nestlé
80 CASAS PRA VOCÊ
Veja o regulamento e participe
Cert. Aut. CAIXA nº 6/426/2001
www.nestle.com.br